```
metoda_bisectiei.m × +
      1 🗐
            function xc = metoda_bisectiei(f, a, b, TOL)
      2
      3
            if f(a) * f(b) >= 0
                 error('Nu este respectata conditia')
      5
            while (b - a) / 2 > TOL
c = (a + b) / 2;
if f(c) == 0
      7 🗀
      9
     10
                    break;
     11
     12
                if f(a) * f(c) < 0
     13
                   b = c;
                else
     15
     16
                     a = c;
     17
     18
                end
     19
            end
     20
            xc = (a + b) / 2;
            % ex Laborator 2
            % f=@(x) x^3+x-1;
            % xc = metoda_bisectiei(f, 0, 1, 0.00005)
            % 0.6823
     Command Window
       >> xc = metoda bisectiei(f, 0, 1, 0.00005)
       xc =
           0.6823
                                                          ox lab 2=4-4;
      trootea folutiei
                                                  erodrea < 0,5.10-p
      Evaluati de functie = M+2
           f(x) = cos x -x
                                                                    n-Mr Zecimale
             interval: [0,1] u 6 recimale
          eroone: \frac{4-0}{2^{m+1}} < \frac{4}{2} 10-6
                        1 < 10-6
                      m > log 10 =
                                                   6 log_ 10 = 19,9
              => M=20 poli necesoti
paro: C = 0+1 = 1
       \ell(c_0) = \ell(\frac{1}{2}) = \cos \frac{1}{2} - \frac{1}{2} = \frac{\sqrt{3}}{2} - \frac{1}{2} = \frac{0.7}{1.} - 0.35
      f(a<sub>0</sub>) · f(c<sub>0</sub>) = f(0)·f(\frac{1}{2}) = (1-0)·(0.35) >0 => a<sub>1</sub> = \frac{1}{2}
                                                                         6,-1
```

```
|A| = |C| = \frac{3}{4}
       \left\{ \left(\frac{3}{4}\right) - \cos \frac{3}{4} - \frac{3}{4} - 0, 73 - 0, 75 - 0, 02 \right\}
       f(a_1) f(c_1) = f(\frac{1}{2}) f(\frac{3}{4}) < 0 \Rightarrow \begin{cases} a_2 = \frac{1}{2} \\ b_2 = \frac{3}{4} \end{cases}
       => Se continuà
     metoda_bisectiei.m × +
           function xc = metoda_bisectiei(f, a, b, TOL)
    1 🗐
    2
    3
           if f(a) * f(b) >= 0
    4
                error('Nu este respectata conditia')
    5
          while (b - a) / 2 > TOL
c = (a + b) / 2;
if f(c) == 0
    9
   10
                    break;
   11
   12
               if f(a) * f(c) < 0
   13
                  b = c;
   14
   15
   16
   17
   18
   19
           end
           xc = (a + b) / 2;
     >> f = @(x) cos(x) - x;
     >> xc = metoda_bisectiei(f, 0, 1, 0.00005)
         0.7391
   3. Tegrema valorii intermediare
         ( f - cont pe ta, b)
y e[f(a), f(b)]
                                                      Folosiți teorema valorii intermediare pentru a găsi un interval de lungime unu care conține rădăcina pozitivă a
                                                      ecuației 3x^2+x=2 (2p). Aplicați metoda bisecției pentru a găsi o aproximare a rădăcinii care se află la cel
                                                      mult 1/8 de rădăcina adevărată (6p). Calculați eroarea de aproximare (2p).
       2 a 4 C 4 6
        (c)=y
           a 2 9 4 6 4 (4)=0
       $(x) = 3x2 +x-2
    • pt. a gai hadacini:
3x<sup>2</sup>tx-2=0, Δ=1+4·6=25
       ×1,1= -1+5 -> ×1=-1
->×2=4=3
```

•
$$f(0) = \frac{1}{2}$$

• $f(0) = \frac{1}{2}$

• $f(\frac{1}{3}) = \frac{1}{3} + \frac{2}{3} - 2 = 2 - 2 = 0$

• aphrecimate $\langle \frac{1}{3} \neq 0 \rangle / 125$

• aphrecimate $\langle \frac{1}{3} \neq 0 \rangle / 125$

• aphrecimate $\langle \frac{1}{3} \neq 0 \rangle / 125$

• aphrecimate $\langle \frac{1}{3} \neq 0 \rangle / 125$

• $f(\frac{1}{3}) = \frac{1}{3} + \frac{2}{3} - 2 = 2 - 2 = 0$

• $f(\frac{1}{3}) = \frac{1}{2}$

• $f(\frac{1}{3}) = \frac{1}{3}$

•

Folosiți teorema valorii intermediare pentru a găsi un interval de lungime unu care conține rădăcina pozitivă a ecuației $5x^2+3x=2$ (2p). Aplicați metoda bisecției pentru a găsi o aproximare a rădăcinii care se află la cel mult 1/8 de rădăcina adevărată (6p). Calculați eroarea de aproximare (2p).

